

PENGUNAAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS DESKRIPSI KELAS IV SDN GUNUNG ANYAR TAMBAK

Rachmad Himawan Surya Negara

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: hiemasuryanegara@yahoo.co.id)

Hendratno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa serta kendala-kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung pada materi hubungan antara pekerjaan seseorang dengan lokasi tempat tinggal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS dalam tema jenis-jenis pekerjaan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak yang berjumlah 25 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi pelaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar dan catatan lapangan. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I pertemuan 1, pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 93,7% dengan nilai ketercapaian sebesar 75,7. Pada siklus I pertemuan 2, pelaksanaan pembelajaran mencapai persentase 94,4% dengan nilai ketercapaian sebesar 77,7. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1, mencapai persentase 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 85,1. Pada siklus II pertemuan 2, pelaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 91,6. Hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada nilai hasil belajar siswa pada siklus I 72% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74,4. Sedangkan pada siklus II, nilai hasil belajar siswa yang tuntas 92% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84,8. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media *flipchart* dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak Surabaya.

Kata Kunci: Media, *Flipchart*, Hasil Belajar.

Abstract: This research aimed to describe learning implementation, student learning results and problems that experienced during learning take place on the relation of one's occupation with home location matter on Indonesian, Science, and Social study subjects on occupation type theme. The research subject are fourth grade student of State Elementary School Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya that amounted of 25 students. Research design that applied are class action research that consisted of two cycles. Every cycle conducted through several stages namely planning, implementation, and observation also reflection. Research data obtained through learning implementation observation, learning result test and field note. Research data analyzed by applying descriptive qualitative and quantitative approach. Research result showed that on first cycle of first meeting, learning implementation reach percentage of 93.7% with achievement score as big as 75.7. On first cycle second meeting, learning implementation reach percentage of 94.4% with achievement score as big as 77.7. While on second cycle first meeting, there was an improvement on learning implementation results on second cycle first meeting, reach percentage 100% with achievement score as big as 85.1. On second cycle second meeting, learning implementation reach percentage of 100% with achievement score as big as 91.6. The learning result of writing description on fourth grade student of SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya also experience improvement. It can be seen from student learning result on first cycle 72% with class mean score as 74.4. While on second cycle, student learning result score that complete was 92% with class mean score as 84.8. The conclusion of this research are the application of *flipchart* media can improve the skills of writing description on fourth grade student of SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya.

Keywords: Media, *Flipchart*, Learning Result.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Di samping itu, bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek diantaranya membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dari empat keterampilan tersebut saling berhubungan untuk berkomunikasi yang artinya keterampilan satu dengan yang lain tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain menggunakan bahasa lisan yang baik dan bahasa tertulis.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui keterampilan menulis, siswa dapat menuangkan ide, gagasan dan perasaannya dalam bentuk tulisan. Pengungkapan ide-ide tersebut dapat disampaikan melalui puisi, cerpen, pantun, maupun bentuk karangan lainnya. Oleh sebab itu, menulis membutuhkan keterampilan khusus yang harus dipelajari dan senantiasa dilatih. Menulis memerlukan keterampilan tambahan bahkan motivasi tambahan pula.

Karangan dibagi menjadi beberapa macam berdasarkan cara penyajiannya dan penulisan, diantaranya, a. Deskripsi (perian), b. Narasi (kisahan) dan eksposisi (paparan), d. Argumentasi (bahasan), e. Persuasi (ajakan). Pada menulis karangan deskripsi jelas membutuhkan keahlian tertentu, sebab tulisan harus dapat memberikan gambaran yang jelas dari objek agar pembaca mampu merasakan layaknya melihat sendiri objek yang dilakukan penulis dalam tulisannya itu.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya di kelas IV, siswa mengalami beberapa kesulitan yaitu: 1) siswa kesulitan dalam menulis deskripsi, 2) siswa mengalami kesulitan dalam penulisan ejaan yang tepat, 3) pada proses pembelajaran siswa merasa bosan karena guru belum menggunakan media yang menarik, yang dapat membangkitkan daya imajinasi anak. Kesulitan yang dialami anak tersebut dapat ditunjukkan dalam perolehan hasil belajar siswa, nilai siswa belum mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah dilakukan observasi pada tanggal 18 November 2013 di SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya pada pukul 09.00 WIB diperoleh fakta bahwa kemampuan siswa dalam menulis deskripsi di kelas IV masih rendah. Hal itu terbukti dari hasil persentase nilai siswa dalam materi menulis deskripsi. Dari 25 siswa, 60% belum dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sedangkan 40% lainnya telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan.

Hasil observasi menunjukkan kenyataan proses pembelajaran di kelas cenderung konvensional. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tanpa melibatkan siswa dan dominan dengan metode ceramah serta tidak menggunakan media. Sementara siswa, hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru saja, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal secara individu. Hal tersebut, menyebabkan siswa menjadi pasif dan menghambat kreativitas. Pada pembelajaran menulis deskripsi diperlukan komunikasi multi arah, seperti tanya jawab atau bertukar pendapat, agar siswa menjadi semakin mengerti. Oleh sebab itu diperlukannya suatu media untuk mengkonkretkan objek yang abstrak, sehingga siswa mampu memahami materi dan mampu menulis deskripsi dengan semakin baik.

Dari hasil pembelajaran menulis deskripsi pada kelas IV menunjukkan sebanyak 60% dari 25 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, guru kelas perlu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik melalui model pembelajarannya, metode pembelajaran, strategi, dan teknik, maupun media yang relevan untuk penyampaian materi.

Kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang melatarbelakangi guru tidak menggunakan media dalam setiap pembelajaran sehingga siswa merasa kurang paham apabila mendeskripsikan sesuatu yang masih dalam bentuk banyangan atau abstrak. Tampak bahwa nilai siswa pada materi menulis deskripsi rata-rata di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Oleh sebab itu digunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak Surabaya.

Berdasarkan paparan di atas, diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya. 1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya? 2)

Bagaimanakah hasil belajar menulis deskripsi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* di kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya? 3) Kendala-kendala apa sajakah yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya dan bagaimana mengatasinya

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya. 2) Mendeskripsikan hasil belajar menulis deskripsi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* di kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya. 3) Mendeskripsikan kendala yang dialami pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya dan cara mengatasinya.

Kajian teoritik dalam penelitian ini meliputi menulis deskripsi, *flipchart*, dan hasil belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi dengan menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi dengan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang dimodali dengan kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan.

Menurut Susanto (2013:245) tujuan pelajaran bahasa indonesia di SD antara lain agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pada hakikatnya pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

Pembelajaran menulis di jenjang pendidikan dasar dapat dibedakan menjadi dua tahap, yakni menulis permulaan di kelas I-II dan menulis lanjut yang terdiri dari menulis lanjut pertama di kelas III-IV serta menulis lanjut tahap kedua di kelas VI hingga kelas IX (SMP).

Menulis itu sendiri berkaitan dengan membaca, bahkan dengan kegiatan berbicara dan menyimak. Membaca dan menulis merupakan kegiatan yang saling mendukung agar berkomunikasi untuk melakukan kegiatan membaca sebagai kegiatan dari latihan menulis.

Menurut Cahyani dan Hodijak (dalam Susanto, 2013:243) pesan yang ditransaksikan itu dapat berupa wujud ide (gagasan) kemampuan, keinginan, perasaan, atau informasi. Selanjutnya pesan tersebut dapat menjadi isi sebuah tulisan yang ditransaksikan kepada pembaca. Melalui sebuah tulisan pembaca dapat memahami pesan yang ditransaksikan serta tujuan penulisan.

Menulis bukan hanya sebagai kegiatan menulis kata dari deretan kata, melainkan juga keindahan tulisan yang terdapat diantara baris. Dengan demikian dalam menulis bukan hanya sekedar menuangkan kata dalam tulisan melainkan berusaha memahami tulisan yang sesuai dengan ejaan yang benar. Menulis adalah mencoretkan huruf atau angka dengan pena, kapur, pensil dan sebagainya diatas kertas atau yang lain (Kamus Umum Bahasa Indonesia).

Sementara itu menurut Rofi'udin (dalam Wakhidatin, 2012:24), menulis adalah suatu proses menuangkan pikiran, gagasan atau pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan, keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa secara tertulis. Hal ini didukung Byrne bahwa menulis adalah menuangkan pikiran buah pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, jelas, sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Menurut Tarigan (2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, secara tidak tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan struktur bahasa, dan kosa kata, keterampilan menulis ini tidak akan datang dengan otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Menulis dipergunakan, melaporkan/ memberitahukan, dan mempengaruhi; dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat (Morsey dalam Tarigan, 2013:4).

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan hasil pemikiran, ide atau gagasan yang disampaikan kepada orang lain melalui bahasa tulis. Sehingga dapat dikomunikasikan kepada orang lain dengan baik dan mudah dipahami.

Tujuan menulis ada bermacam-macam, tergantung pada ragam tulisannya. Tujuan menulis secara umum menurut Rosidi (dalam Wakhidatin, 2012:25) dikategorikan sebagai berikut: a) Memberitahukan atau menjelaskan, tulisan yang bertujuan menjelaskan sesuatu kepada pembaca dengan menunjukkan berbagai bukti konkret untuk menambah pengetahuan pembaca; b) Menyakinkan atau mendesak, tulisan yang bertujuan meyakinkan apa yang disampaikan bahwa penulis benar, sehingga penulis berharap pembaca mau mengikuti pendapat penulis; c) Menceritakan sesuatu, tulisan yang bertujuan untuk menceritakan sesuatu kepada pembaca. Tulisan ini sering disebut sebagai karangan narasi; d) Mempengaruhi pembaca, tulisannya berusaha mempengaruhi atau membujuk agar mengikuti kehendak penulis dengan menampilkan bukti-bukti yang sifatnya emosi (tidak nyata); e) Menggambarkan sesuatu, tulisan dimaksudkan agar si pembaca seolah-olah ikut merasa, melihat, meraba, dan menikmati objek yang dituliskan oleh penulis.

Menurut Tarigan (2013:9) program-program dalam bahasa tulis direncanakan untuk mencapai tujuan-tujuan berikut: a) Membantu para siswa memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan jalan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan penulis; b) Mendorong para siswa mengeskpresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan; c) Mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis; d) Mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas.

Dari uraian tentang tujuan menulis diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk menjelaskan, meyakinkan, menceritakan, mengekspresikan diri dalam bentuk tulisan, mengembangkan pengetahuan, dan mempengaruhi pembaca agar tertarik serta sependapat dengan penulis.

Kata deskripsi berasal dari bahasa latin *describere* yang berarti menggambarkan atau memerikan suatu hal. Yang berarti menggambarkan atau memerikan suatu hal. Menurut Alwasilah, dkk. (2008:144) diskripsi adalah gambaran verbal ihwal manusia, objek, penampilan, pemandangan, atau kejadian. Cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakannya, melihat, mendengar, atau mengalami) sebagaimana dipersepsi

oleh panca indera. Menurut Akhadiyah dalam Suparno, dkk (2011:4.8) dalam menulis deskripsi yang baik dituntut tiga hal. *Pertama*, kesanggupan berbahasa kita yang memiliki kekayaan nuansa dan bentuk. *Kedua*, kecermatan pengamatan dan keluasan pengetahuan kita tentang sifat, ciri, dan wujud objek yang dideskripsikan. *Ketiga*, kemampuan kita memiliha detail khusus yang dapat menunjang ketepatan dan keterhidupan deskripsi.

Sehingga dapat disimpulkan, deskripsi adalah melukiskan atau memaparkan suatu hasil dari pancaindera dengan maksud menghidupkan kesan mendalam pada pembaca.

Untuk membantu mempermudah menulis deskripsi, Suparno, dkk (2011:22-33) mengemukakan rambu-rambu yang dapat diikuti: a) Menentukan apa yang akan dideskripsikan: apakah akan mendeskripsikan orang atau tempat, b) Merumuskan tujuan pendeskripsian: apakah deskripsi dilakukan sebagai alat bantu karangan narasi, eksposisi, argumentasi, atau persuasi, c) Menetapkan bagian yang akan dideskripsikan: jika yang dideskripsikan orang, apakah yang dideskripsikan itu ciri-ciri, fisik, watak, gagasannya, atau benda-benda disekitar tokoh, jika yang dideskripsikan tempat, apakah yang dideskripsikan keseluruhan tempat atau bagian-bagian tertentu saja yang menarik.

Memerinci dan mensistematiskan hal-hal yang menunjang kekuatan bagian yang akan dideskripsikan: hal-hal apa saja yang akan ditampilkan untuk membantu memunculkan kesan dan gambaran kuat mengenai sesuatu yang dideskripsikan, pendekatan apa yang digunakan penulis.

Dalam tema jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan kurikulum 2013 yang dimaksudkan adalah suatu kegiatan yang dilakukan pada orang-orang setiap harinya dimana kegiatan tersebut berbeda-beda sehingga dari kegiatan tersebut seseorang dapat menghasilkan berupa barang ataupun jasa, selain itu tema Jenis-Jenis Pekerjaan dapat memberi informasi kepada siswa bahwa pekerjaan yang ditekuni seseorang dapat disesuaikan dengan letak geografis suatu daerah. Dengan demikian siswa perlu diajarkan perbedaan-perbedaan pekerjaan karena setiap pekerjaan atau kegiatan setiap orang bisa memberikan inovasi-inovasi yang positif bagi siswa.

Dalam penelitian ini, ditentukan tema “Jenis-Jenis Pekerjaan” dengan memadukan mata pelajaran Bhs. Indonesia, IPA dan IPS.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2011:3)

Menurut Heinich (dalam Susilana, 2008:6) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari

bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instuktur.

Sementara itu menurut Sadiman, dkk (2012:6) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat saluran komunikasi yang digunakan sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan dengan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Menurut Susanto (2013:18-19) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut Susilana, dkk (2008:1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar antara siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.

Menurut Susilana, dkk (2007:6) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar tersebut, perangkat lunak adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku,

koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Sadiman (2008:37), media *flipchart* merupakan media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau *chart*. *Flipchart* atau bagan balikan menyajikan setiap informasi pada setiap bagian-bagian. Bagian-bagian dari setiap informasi ditulis/dituangkan lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel menjadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Susilana (2009:87) pengertian *Flipchart* adalah “lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya”. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Sedangkan menurut Munadi (2010:105) Yang dimaksud dengan *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas di mana terdapat gambar yang besar yang dapat dibalik pada sebuah gantungan. Lembaran balik memudahkan pekerjaan untuk menerangkan pelajaran atau pesan yang dapat dibagi menurut beberapa tahap dan diterangkan gambar tahap demi tahap. Tiap tahap berisi gambar yang bernomor. Dengan demikian setelah menerangkan isi satu nomor, lembar bergambar itu dibalikkan. Begitu seterusnya sampai nomor berakhir.

Media *Flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media *Flipchart* merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan.

Menurut Sanaky (2011:4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut: a) mempermudah proses pembelajaran di kelas, b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,

d) membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain dijelaskan oleh Sadiman (2008:17) sebagai berikut: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model; objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain. c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: menimbulkan kegiatan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, d) Adanya sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut Sanaky (2011:4-5) adalah sebagai berikut: a) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, saat memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik, c) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, d) pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai

berikut: 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu: memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan meningkatkan kualitas pengajaran. 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu: meningkatkan motivasi belajar pembelajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar, memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis, dan pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Menurut Sadiman (2008:37), media *flipchart* merupakan media dalam bentuk visual yang termasuk dalam jenis bagan atau *chart*. *Flipchart* atau bagan balikan menyajikan setiap informasi pada setiap bagian-bagian. Bagian-bagian dari setiap informasi ditulis/dituangkan lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel menjadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Susilana (2009:87) pengertian *Flipchart* adalah “lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya”. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan dalam lembaran depan sudah ditampilkan dan diganti dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Sedangkan menurut Munadi (2010:105) Yang dimaksud dengan *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas di mana terdapat gambar yang besar yang dapat dibalik pada sebuah gantungan. Lembaran balik memudahkan pekerjaan untuk menerangkan pelajaran atau pesan yang dapat dibagi menurut beberapa tahap dan diterangkan gambar tahap demi tahap. Tiap tahap berisi gambar yang bernomor. Dengan demikian setelah menerangkan isi satu nomor, lembar bergambar itu dibalikkan. Begitu seterusnya sampai nomor berakhir.

Media *Flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media *Flipchart*

merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan.

Dari penjelasan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media *Flipchart* merupakan lembaran yang sama ukurannya dijilid menjadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, angka. Sajian pada media *Flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat *Flipchart* tersebut dan direncanakan tempat yang sesuai di mana dan bagaimana *Flipchart* tersebut ditempatkan.

Sebagai salah satu media pembelajaran, *Flipchart* mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Susilana (2009:88) kelebihan tersebut diantaranya: 1) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, 2) Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan, 3) Bahan pembuatan relatif murah, 4) Mudah dibawa ke mana-mana, 5) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Sebelum menggunakan media pembelajaran *Flipchart* langkah awal yang harus dilakukan adalah mendesain media *Flipchart*. Cara mendesain media pembelajaran *Flipchart* menurut Susilana, (2009: 89) antara lain sebagai berikut: 1) Tentukan tujuan pembelajaran, 2) Menentukan bentuk *Flipchart*, 3) Membuat ringkasan materi, 4) Merancang draf kasar (Sketsa), 5) Memilih warna yang sesuai, 6) Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.

Berdasarkan uraian konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar menurut Susanto (2013:5), belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Susanto dipertegas oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi.

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara terperinci uraian tersebut sebagai berikut: (a) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. (b) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik

yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Nurgiyantoro (2010:6), penilaian adalah suatu kegiatan yang disunahkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Sudjana (2013:111) penilaian yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut: a) Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh para siswa. b) Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya ia mengajar. Untuk menilai tes menulis deskripsi antara lain menguraikan karakteristik dari suatu profesi, menguraikan ciri-ciri dari suatu profesi, dan mengidentifikasi lingkungan suatu profesi tertentu.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes individu dimana berisi dua poin, yang pertama berbentuk isian dan yang kedua berbentuk pendeskripsian. Dimana tes isian yaitu menjawab pertanyaan *essay* yang berkaitan dengan ciri-ciri suatu profesi. Sedangkan soal pendeskripsian tersebut disesuaikan dengan profesi, menghasilkan barang atau jasa, tempat profesi tersebut, ciri fisik profesi, dan alat apa yang mendukung profesi tersebut.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2009:26-27) PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Dari konsep diatas ada beberapa hal yang harus digaris bawahi. *Pertama*, PTK adalah proses artinya PTK adalah rangkaian kegiatan dari mulai menyadari adanya masalah, kemudian tindakan untuk memecahkan masalah dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukannya. *Kedua*, masalah yang dikaji adalah masalah pembelajaran yang terjadi didalam kelas, artinya PTK menfokuskan pada masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru didalam kelas. *Ketiga*, PTK dimulai dan diakhiri dengan refleksi diri artinya yang melaksanakan PTK itu sendiri adalah guru. Guru merupakan peran utama dalam PTK. *Keempat*, PTK dilakukan dalam berbagai tindakan, artinya PTK bukan hanya sekedar ingin mengetahui sesuatu akan tetapi adanya aksi dari guru untuk proses perbaikan. *Kelima*, PTK dilakukan situasi nyata, artinya

aksi yang dilakukan guru dilaksanakan dalam *setting* pembelajaran yang sebenarnya tidak mengganggu program pembelajaran yang sudah direncanakan.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa yang terdiri atas siswa laki-laki sebanyak 11 siswa dan siswa perempuan sebanyak 14 siswa. Penulis memilih subjek penelitian kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya, karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya menunjukkan bahwa ketrampilan menulis deskripsi siswa kelas IV di SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya masih rendah. Terdapat 15 siswa dari 25 siswa kelas IV atau sekitar 60% siswa yang belum tuntas belajar atau belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Ada 4 tahap prosedur PTK, prosedur tersebut antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Untuk setiap siklusnya peneliti akan melakukan 2 kali pertemuan. Dalam hal ini penelitian mengadopsi pada model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2010 : 132).

Analisis data hasil pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *flipchart*, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Banyak aktivitas yang terlaksana

N=Jumlah keseluruhan aktivitas yang dinilai

(Indarti, 2008:76)

Kriteria penilaian sebagai berikut :

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

<70% = Kurang

(Wardani, 2008:1.34)

Untuk menganalisis hasil tes siswa, digunakan rumus sebagai berikut :

a. Hasil Tes Individu

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Jihad, 2012:138)

Kriteria Penilaian:

90-100 : Baik Sekali

80-89 : Baik

70-79 : Cukup

< 70 : Kurang

(Wardhani, 2008:1.34)

Untuk mengetahui persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran menulis deskripsi, digunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian sebagai berikut :

90-100 : Baik Sekali

80-89 : Baik

70-79 : Cukup

< 70 : Kurang

(Wardhani, 2008:1.34)

b. Persentase Ketuntasan

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Kategori tingkat keberhasilan belajar siswa :

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

<70% = Kurang

(Wardani, 2008:1.34)

Berikut adalah indikator keberhasilan dalam penelitian “Penggunaan Media *Flipchart* untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya”: 1) Pelaksanaan pembelajaran mencapai $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian 70 atau lebih. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Wardhani (2008:5.24) yang menyatakan apabila pelaksanaan pembelajaran mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih dapat diteruskan pada materi selanjutnya, tetapi apabila masih di bawah 80% harus mengulangi materi belajar yang telah diberikan terutama pada bagian yang belum dikuasai, 2) Ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75 % dari jumlah siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan (Aqib, 2011:41) dan mencapai KKM yang ditentukan sekolah yakni ≥ 70 . 3) Kendala-kendala yang muncul dalam pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *flipchart* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.

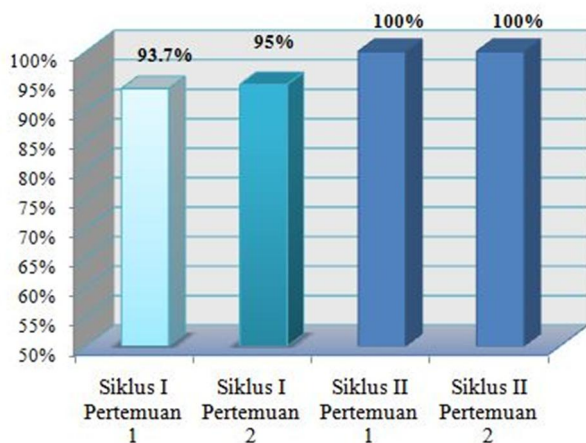


Diagram 1 Hasil Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Flipchart*

Sedangkan hasil ketercapaian pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *flipchart* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram 4.2 berikut.

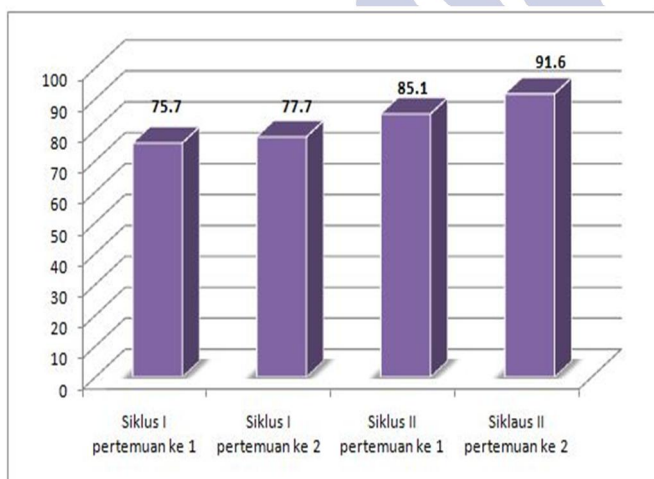


Diagram 2 Hasil Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Flipchart*

Berdasarkan data hasil tes belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 72%. Hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang direncanakan yaitu sebesar $\geq 75\%$. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 92%. Hasil pada siklus II telah mengalami peningkatan yang sangat baik. Persentase ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang dicapai sudah melebihi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 75\%$.

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram 4.3 berikut.

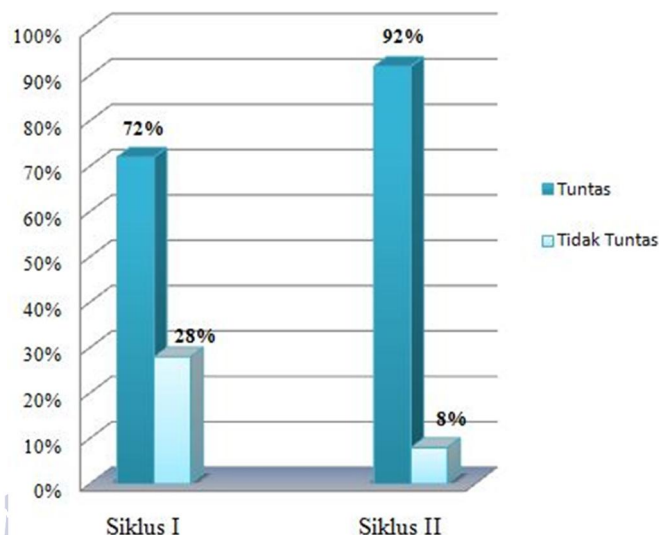


Diagram 3 Ketuntasan belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai nilai 70 ($KKM \geq 70$) dan kelas disebut tuntas belajar jika di kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah mampu menyelesaikan tugas atau menyerap materi pembelajaran (Aqib, 2011:41). Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil belajar menulis pemahaman siswa dengan menggunakan media *flipchart* pada siklus I jumlah siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 18 siswa atau 72%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai ≤ 70 sebanyak 7 siswa atau 28%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 23 siswa atau 92%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai ≤ 70 sebanyak 2 siswa atau 8%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa antara siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 atau telah tuntas belajar dari 18 siswa menjadi 23 siswa. Artinya bahwa ketuntasan belajar meningkat dari 72% menjadi 92%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flipchart* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap gambar dengan mengkaji informasi dari teks petualangan atau sumber daya alam.

Kendala yang tidak memberikan penghargaan membuat siswa merasa bosan atau tidak termotivasi dalam belajar dan pada pembelajaran siswa menjadi tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian penghargaan pada siswa atau kelompok yang unggul diatasi oleh guru yang memberikan permen atau *stiker smile*. Siswa juga diberikan informasi mengenai penghargaan untuk siswa yang unggul. Siswa akan

merasa bersemangat dan tidak merasa bosan selama pembelajaran. Siswa dapat melakukan semua fase dalam penggunaan media *flipchart* dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Selain kendala dari guru, kendala selama pembelajaran berlangsung juga muncul dari siswa. Kendala tersebut adalah siswa belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang tinggi sehingga masih banyak siswa yang malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Cara yang dilakukan guru untuk mengatasinya adalah dengan berkali-kali memotivasi dan meyakinkan siswa bahwa mereka mampu menjawab pertanyaan. Guru meyakinkan siswa bahwa pendapat yang disampaikan oleh siswa tidak ada yang salah. Kendala yang lain adalah pengelolaan waktu dalam pengerjaan tugas individu yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan mampu diatasi untuk selalu mengingatkan siswa waktu yang tersisa dalam pengerjaan tugas individu.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya dengan menggunakan media *flipchart* berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media *flipchart* yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 dan 2 telah mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1 dan 2. Hal tersebut menunjukkan keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *flipchart* telah berhasil.

Hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data hasil ketuntasan klasikal siswa pada siklus I dan siklus II. Data hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan 20%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flipchart* dalam pembelajaran menulis deskripsi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya.

Kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media *flipchart* adalah kelalaian guru tidak memberikan penghargaan untuk siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar dan pada pembelajaran siswa menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat melakukan semua fase dalam

penggunaan media *flipchart* dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Selain kendala dari guru, kendala selama pembelajaran berlangsung juga muncul dari siswa. Kendala tersebut adalah siswa belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang tinggi sehingga masih banyak siswa yang malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Cara yang dilakukan oleh guru untuk mengatasinya adalah dengan berkali-kali memotivasi dan meyakinkan siswa bahwa pendapat yang disampaikan oleh siswa tidak ada yang salah. Kendala yang lain adalah pengolahan waktu dalam pengerjaan tugas individu yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan namun guru mampu mengatasi untuk selalu mengingatkan siswa waktu yang tersisa dalam pengerjaan tugas individu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *flipchart* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak/628 Surabaya dapat disarankan hal-hal berikut.

Media *flipchart* merupakan media yang mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, dapat digunakan di luar maupun di dalam ruangan, bahan pembuatan relatif murah, mudah dibawa kemana-mana, meningkatkan antusias belajar. Sehingga media ini patut diaplikasikan oleh guru sebagai memvariasi media yang inovatif.

Bagi sekolah, sebagai tingkat satuan pendidikan yang bertanggung jawab atas kelancaran dan keberhasilan satuannya hendaknya memberikan perhatian lebih untuk masalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu referensi media pembelajaran adalah media *flipchart*.

Bagi peneliti lain dalam penelitian ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas penelitian yang lebih baik. Serta penelitian ini bisa sebagai acuan untuk memperluas pandangan peneliti lain guna menggunakan penelitian yang lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar, dkk. 2005. *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Multi Presindo

- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbit FBS Unesa.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press group.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Kencana
- Slameto.2010. *Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suparno, dkk. 2013. *Ketrampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Susilana, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana PrimaTarigan, Henry. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.

